

# Henrique Silva: Pintura Transfigurada

## *Henrique Silva: Transfigured paintings*

MANUELA BRONZE\*

Artigo completo submetido a 22 de janeiro de 2017 e aprovado a 5 de fevereiro 2017.

\*Portugal, artista plástica e figurinista. Licenciatura Artes Plásticas, Escola Superior de Belas Artes do Porto (ESBAP); Master of Fine Arts in Costume Design, Boston University, EUA; Doutorada em Arte Contemporânea, Universidade de Vigo, Faculdade Belas Artes, Pontevedra, Espanha.

AFILIAÇÃO: Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes, Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade (I2ADS). Avenida Rodrigues de Freitas, 265. 4049-021 Porto, Portugal. E-mail: manuela.bronze@gmail.com

**Resumo:** Este artigo aborda, heurísticamente, dois conjuntos de trabalhos do pintor Henrique Silva — “Objectos Interactivos” e “Vídeo Arte” — para analisar o que, à partida dissemelhante, encerra em si o mesmo tipo de relação entre o autor e a matéria, suscitando no espectador uma possibilidade de jogo que, a partir do olhar, procura identificar nos diferentes planos uma figuração que se transfigura no desenvolvimento do processo plástico

**Palavras chave:** Transfiguração / Teatralidade / Pintura / Presentificação.

**Abstract:** *This paper aims to reflect heuristically upon two sets of works by the painter Henrique Silva – “Interactive Objects” and “Video Art” – in order to assay on what, at first sight looks dissimilar, but has the same kind of relationship between the author and the material, raising in the viewer a possibility of game that, from a gaze, tries to identify in the different planes a figuration that in the development of the visual process is transfigured.*

**Keywords:** *Transfiguration / Theatricality / Painting / Presentification.*

### Introdução

Se há um conjunto mais ou menos restrito de motivos no longo percurso de Henrique Silva (HS), em contrapartida, os meios e os suportes do exercício da sua pintura são múltiplos. Num registo profundamente intimista e a *existir numa absoluta sensorialidade* (Castro, 2008: 69), os motivos recorrentes que preenchem o seu espaço físico relacional são o nu feminino, o atelier e as suas

alfaia, o interior doméstico com os seus objectos banais e alguns temas que encerram o sentir e a forma do tempo na Pintura.

Henrique Silva, nasceu em 1933 em Paredes. Frequentou a École de Beaux Arts em Paris, onde como bolseiro da F. Gulbenkian de 1962 a 1965, trabalha ainda com Arpad Szenes e Vieira da Silva. De regresso a Portugal, continua a pintar e a materializar inúmeros projetos artísticos individuais, colectivos e afectivos, donde podemos destacar entre muitos outros: Academia Alvarez, Grupo Vídeo do Porto, Árvore Coop. de Actividades Artísticas, Bienais de Arte de Cerveira, Escola Superior Artística do Porto, Pedra a Pedra – Centro de Estudos e Trabalho da Pedra, e múltiplas participações em exposições colectivas e individuais no país e no estrangeiro. Foi docente e formador em diversas instituições de ensino superior artístico e profissional, tais como Escola Sup. Artística do Porto, Escola Sup. de Educação, Escola Sup. Gallaecia, Curso de Artes Gráficas, Curso Técnico de Artes do Granito, entre outros. Será sempre de enfatizar a sua capacidade, ímpar, de consigo reunir grupos de artistas proporcionando-lhes as mais variadas oficinas (resinas, gravura, vídeo, processos digitais, cerâmica, desenho, pintura e outras) a fim de que, perante novos ou velhos materiais e técnicas, se abordassem outras linguagens a par do debate sobre as problemáticas pessoais da esfera artística ou criativa de cada participante.

Em *Objectos Interactivos* e em *Vídeo Arte* pretende-se abordar o modo como dois conjuntos de peças, à partida dissemelhantes, encerram em si o mesmo tipo de relação entre o autor e a matéria. Como num palíndromo –

*a imagem virtual evolui em direcção à sensação virtual, e a sensação virtual em direcção ao movimento real: esse movimento, ao se realizar, realiza ao mesmo tempo a sensação da qual seria o prolongamento natural da imagem que quis se incorporar à sensação* (Bergson, 2006: 153).

## 1. Objectos Interactivos

Quer este artista pinte sobre tela branca, mobiliário doméstico, objectos vários, azulejos cerâmicos ou manequins de vestuário, quer registe os seus motivos em propostas videográficas, o que nos é dado ver, ainda que figural, apresenta uma clara resistência à representação mimética, pois embora mantenha uma relação figurativa com o real, sem o imitar, cria códigos para uma linguagem própria que, de algum modo, podemos situar entre a abstracção e a figuração.

Para HS toda a superfície é pretexto para que a pintura, compulsivamente, se assuma como tal, propiciando a perda do contorno linear, na tentativa de subverter o desenho. Nesse sentido – a pincelada materializa a pintura em camadas que, sucessivamente, se justapõem, sobrepõem e misturam – com um

cunho pessoalíssimo que traz mundos para dentro do seu mundo. Assim, a figuração como que promete o evanescente ao instaurar uma ideia de trânsito, num difuso registo dinâmico, ainda que sereno.

Interessa-nos aqui explorar o núcleo de trabalhos onde o paroxismo desta dinâmica se revela através de uma proposta interativa do autor. Nestas pinturas, denuncia-se, ao observar atentamente a superfície pintada, uma retícula de vazios quase imperceptível. São fissuras que nos compelem ao tacto e ao movimento. Qualquer coisa de lúdico nos seduz. E logo percebemos que a pintura habita, afinal, toda uma superfície de madeira, modular, nas diferentes faces de uma série de prismas justapostos, organizados e sustentados por eixos verticais (Figura 1). Quando rodamos os paralelepípedos, cada face é um desafio à elaboração de sucessivas novas composições.

Este olhar fragmentado é, também, o olhar que determinadas obras suscitam ao olhar avisado de todo o pintor que, ao estudar pintura vai delimitando partes, segundo o seu interesse ou curiosidade. De tanta aproximação, os fragmentos que requerem maior atenção parecem de súbito ganhar o tamanho do quadro todo. De tanto querer ver perto e muito, o olhar fica cansado e o corpo como que o obriga a afastar-se (Figura 2). E é nesse recuo que se torna a abarcar a obra toda. Curiosamente, entre a proximidade e o afastamento, o olhar sobre o objecto não será nunca mais o mesmo. É como se, nesse hiato, a junção de todas as parcelas produzisse uma outra imagem. Este é o registo que confere a *Objectos Interactivos* a qualidade de uma instância de jogo. “Uma estratégia relacional” assim nomeada por Didi-Hubermman quando refere o jogo que a criança inventa com o carrinho de linhas “– um lugar para inquietar a sua visão e, portanto para operar todas as expectativas, todas as previsões a que o seu [nosso] desejo conduzia.” Ainda, segundo ele, para construir uma dialéctica do jogo visual, onde podemos encontrar algo como o esvaziamento do próprio objecto, uma vez que, no movimento, a imagem desaparece por ela própria no objecto (Didi-Hubermman, 2011: 76,77), tal como nos propõe HS nesse devir que é o transformar/ transfigurar cada plano em um outro.

Também, uma outra decorre do facto de podermos observar em alguns registos de representação, na coleção das suas obras, como o pintor tenta contrariar a ilusão representacional através da bidimensionalidade. Ora, neste dispositivo, a própria grelha, ao proporcionar a descontinuidade e o fluir da pintura no seu sentido mais convencional, transforma cada plano no efeito de uma pintura tridimensional. Este subterfúgio para “expandir o espaço visual do plano para o tridimensional” (Krauss, 1986: 23-40), endossa à matéria do suporte a responsabilidade de rejeitar a própria linguagem da composição pictórica.



**Figura 1** · Henrique Silva, *Objectos Interactivos VIII*, 2004, técnica mista. Foto de J. Coelho.



**Figura 2** · Henrique Silva, *Objectos Interactivos VI*, 2004, técnica mista. Foto de J. Coelho.

## 2. Vídeo Arte

Coerentemente inseridas no programa plástico e poético do autor, aquelas pinturas remetem-nos para o manancial de possibilidades do processo de montagem dos registos videográficos que a *pari passu* ele explora persistentemente.

Com efeito, torna-se natural que os diferentes *frames* que, sucessivamente, vão montando a composição de um registo fílmico ou videográfico, ganhem um outro tipo de fisicalidade. Por esta ordem de ideias, os separadores assumem-se como intervalos rítmicos na definição composicional, tanto nas pinturas como nos vídeos.

Nos objectos vídeo (Figura 3), HS apropria-se de imagens de realidades ficcionadas pertencentes a narrativas de outros autores ou mesmo suas, transfigurando-as. Os seus processos de enquadramento, quer na edição quer no trabalho digital com *photoshop*, utilizam várias possibilidades a nível do processamento de imagens, tendo em vista anular a narrativa e tornar irreconhecíveis as imagens sacadas na apropriação, por desfocagem (*blurs*), seleção de novos enquadramentos, *posterizing*, *thresholding*, corte e acoplamento de *frames* de diversas proveniências, alteração cromática e variadas sequências rítmicas que procuram formas não-representacionais que se transfiguram em manchas informes a vaguear no campo visual como que aleatoriamente. Todas estas técnicas conferem à imagem efeito idêntico ao da superfície pictural, isto é, ganham espessura através da aglutinação temporal de camadas sobre o suporte.

## 3. Dois discursos

Nos *Objetos Interactivos* apercebemo-nos da herança de uma organização formal estática, direcionada para as séries onde estantes com livros ou garrafas ou sapatos e outras sequências de objectos se impõem numa quadrícula, determinada pelo cruzamento espacial entre os elementos e as prateleiras que os alojam. Nas propostas de *Vídeo Arte*, podemos vislumbrar, no movimento das manchas, toda uma série anterior de corpos e fragmentos/enquadramentos de corpos de mulher, organizados e compartimentados, nas mais diversas posições. Uns e outros constituem-se dos objectos da casa ou do atelier, mencionados inicialmente, os quais circundam o próprio corpo do artista, *enquanto lugar de passagem* e assim refletem a ação possível do seu corpo sobre eles (Bergson, 2006: 15, 177).

Não obstante o tipo dos dispositivos, “a pintura de Henrique Silva descerra pois essa presentificação do que seria uma outra forma de sentir o tempo (...). É assim uma pintura habitada por lentos movimentos, a seu modo cinematográfica (...) (Almeida, 2008: 87) “e na sua atmosfera intimista, como que velada por um filtro de luz âmbar.



**Figura 3** · Henrique Silva, *SOLO*, 2010, Screenshot/captura  
écran. 08'56". vídeo arte DV. Foto de M. Leão.



Forma e cor constituem a pintura. A cor em *Objetos Interactivos* amplifica a ressonância da memória da própria Pintura do séc. XVII para traduzir uma atmosfera profundamente intimista, como se contivesse em si própria tempo e espaço. Uma espécie de penumbra desafia o espectador para a sequência das mutações. Já nos diversos trabalhos de *Vídeo Arte* a cor assume toda uma outra definição. Cada enquadramento é como uma janela aberta para o espaço reservado onde HS se apropria das formas primitivas. Perante um jorro de luz semi-cerramos os olhos porque a cada momento desejamos ver.

Mesmo ao extravasar para diferentes formatos ou suportes, os trabalhos de HS alimentam-se continuamente uns dos outros.

Se na pintura podemos perceber um forte apelo a formas estáticas porque, mais uma vez, o registo representacional não se deixa iludir pela ilusão e, embora, a proposta de jogo careça de movimento para lograr, nessa dinâmica, a transfiguração, estamos perante a impossibilidade de um registo realista. HS ao considerar que o plano/suporte da pintura é um território estático, vai através do seccionamento desse plano utilizar um subterfúgio para criar uma sequência dinâmica (*a acção possível* como diria Bergson) que nos conduz, todavia, a outro e outros planos estáticos.

Em compensação, é nos vídeos que vamos encontrar o registo do movimento *per se*, sem que possamos identificar formas representacionais. Por vezes, parece-nos que isso irá acontecer, mas HS volta a nada subtrair ou acrescentar; a verdadeira natureza plástica dos suportes e dos modos de funcionamento que estes propõem revela-se como bastante para cativar o nosso olhar.

## Conclusão

Em suma, ainda que nos pareçam objectos essencialmente diferentes, as poéticas do autor remetem para a plasticidade da ressonância de uma figuração, no devir de uma outra, a transfiguração. Em ambos os casos, o que se propõe não será nunca a ilusão da imagem, *mas a distância no espaço* que transporta já, na memória, a consciência do presente (Bergson, 2006: 171, 177) com o apelo à participação numa espécie de jogo, pelo simples facto desse jogo instalar em nós, apenas, o desejo presente de o jogar.

Mesmo que sempre enquanto pintura, os *Objectos Interactivos* e a *Vídeo Arte* suscitam aquela espécie de olhar que instaura a interatividade e, enfim, – uma experiência de teatralidade (Féral, 2002: 94-108) que anula a distância entre peça e *espectador*, tal como a experiência de um processo teatralizado, porque “it is the simple exercise of watching that reassigns gestures to theatrical space (...) theatricality seems to be a process that has to do with a “gaze”



that postulates and creates a distinct, virtual space belonging to the other, from which fiction can emerge (Féral, 2002: 95, 97).”

Este *modus operandi* proporciona ainda ao espectador avaliar, perante dois discursos plásticos, com propostas temporais diferentes, o quanto pintar é para o pintor, antes de uma linguagem, uma pulsão e um processo. A dimensão plástica do trabalho de HS revela-nos como a sua vida e o seu mundo multiforme se confrontam constantemente com a vontade de ordenar o fluxo das aparências – uma transfiguração, enfim.

### Referências

- AAVV (2008) *Sussurro-Henrique Silva, 50 anos de Actividade Artística*, Museu Bial de Cerveira.
- Bergson, Henri (2006) *Matéria e Memória*, São Paulo, Martins Fontes.
- Didi-Huberman, Georges (2011) *O que nós vemos, o que nos olha*, Porto, Dafne.
- Féral, Josette e Ronald P. Bermingham (2002) “Theatricality: The Specificity of Theatrical Language”, in *Substance*, Vol. 31,

No. 2/3, Issue 98/99: Special Issue: Theatricality pp. 94-108, University of Wisconsin Press

Krauss, R. E. (1986) *Passages in Modern Sculpture*. cap. 4. Cambridge: MIT Press; “In the Name of Picasso”. In *The Originality of the Avant-garde and Other Modernist Myths*. Cambridge: MIT Press, pp. 23-40.